

BIBLIOGRAPHIE

- Ahmad Rohani. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A.2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____.2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.Bandung: Angkasa.
- BSNP. 2008. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Cheppy Riyana.2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Conseil de l'Europe. 2001. *Cadre Européen Commun de Références pour les Langues (CECRL) – Apprendre, Enseigner, Évaluer*. Strasbourg dan Paris. Conseil de l'Europe, Didier.
- Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle. 2002. *Cours de didactique de français langue étrangère er seconde*. Grenoble : université de Grenoble .
- Dana, Raditya. 2017. *Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli*. Jurnal ICT : Information Communication & Technology Vol. 16 No 1 Juli. Hal 9.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial NuraniSejahtera
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dwyer Francis M. (1978). *Strategis For Improvingvisual Learning, State Collage, Penvsylvania* : Learning Services
- Endang, Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfa Beta
- Fitriani, Asih. 2013. *Penggunaan Media Berbasis Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Usaha dan Energi di SMP Negeri 12 Kabupaten Tebu*. Fkipunja-ok. Versi 2a. 1-8.
- Grandmont, Nicole. 1997. *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*. Bruxelles : université de Boeck .

- Ilhem, Boudjemaa. 2015. *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE*. République Algérienne Démocratique Populaire Ministère De l'Enseignement Supérieur Et De La Recherche Scientifique Université de Larbi Tebessi -Tébessa-
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardiah. 2015. *Metode Permainan Dalam Pengajaran Bahasa*. Jurnal kependidikan mitra PGMI. Vol.1 No.1
- Rahmawati, Ravita. 2016. *Pengaruh Penguasaan Kosa Kata Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Segugus Srikandi Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang*. Semarang : UNNES
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Robihim. 2008. *Analisis Belajar Kosa Kata*. Jurnal Lingua Cultura Vol.2 No.2 November 2008: 188-203.
- Sanjaya, Winna. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue. Techniques et pratiques de classe*. Paris : CLE International
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue*. Paris : CLE international.
- _____. 1991. *L'évaluation*. Paris. CLE international
- Tarigan. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teni Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT. 03(1): 171-187
- Vikagustanti, Dea Arasansa, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP*. USEJ 3 (2).

SYTHOGRAPHIE

Le jeu monopole sur : [https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_(game))(D'accès le 25 décembre 2020)

Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (D'accès le 05 janvier 2020)

Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère. Disponible sur <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html>. (D'accès le 05 janvier 2020)

La graphique des catégories de compétences de l'apprenant et de leur répartition sur <https://formaglais.com/cecrl-cadre-europeen-commun-de-referance-pour-les-langues> (D'accès le 06 janvier 2020)

Le modèle de développement d'ADDIE <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-addie> (D'accès le 06 janvier 2020)

La définition de *Photoshop Cs 6* <https://kelasdesain.com/pengertian-sejarah-dan-fungsi-photoshop/>) (D'accès le 05 juin 2021)

Les outils de photoshop Cs6 <http://www.sciencem.com/1-4-fitur-unggulan-photoshop-cs6.html>(D'accès le 05 juin 2021)

La définition de powtoon https://www.academia.edu/36086331/Pengertian_Powtoon(D'accès le 07 juin 2021)

La définition de sony vegas pro 11 (<https://www.btkp diy.or.id/?act=artikel&judul=aplikasi-editing-video-sony-vegas-pro&er=190> D'accès le 07 juin 2021)

